



(19) RU⁽¹¹⁾ 2 145 116⁽¹³⁾ C1
(51) МПК⁷ G 07 F 17/34, A 63 F 9/24//G
06 F 161:00

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

(21), (22) Заявка: 99102249/09, 10.02.1999

(24) Дата начала действия патента: 10.02.1999

(46) Дата публикации: 27.01.2000

(56) Ссылки: RU 2105586 C1, 27.02.98 RU 2100840 C1, 27.12.97 US 5179517 A, 12.01.93 EP 631247 A2, 28.12.94 GB 2282690 A, 12.04.95 GB 2161629 A, 15.06.86.

(98) Адрес для переписки:
121165, Москва, а/я 15, ООО "ЮСТИС",
Груниной А.Е.

(71) Заявитель:
Акционерное общество закрытого типа "СТИНС
КОМАН"

(72) Изобретатель: Анисимов С.Н.,
Катаев В.А.

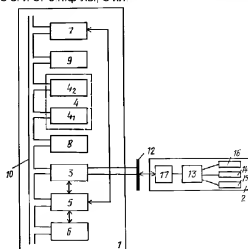
(73) Патентообладатель:
Акционерное общество закрытого типа "СТИНС
КОМАН"

(54) СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ОПЕРАЦИЙ И/ИЛИ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НОСИТЕЛЯ ИНФОРМАЦИИ, СИСТЕМА ДЛЯ ЕГО ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ И ИГРОВОЕ УСТРОЙСТВО

(57) Реферат

Изобретения относятся к проведению этапов игр и/или других операций с помощью игровых автоматов и носителей информации. При этом игровые автоматы могут функционировать автономно и не связаны с центральными станциями. Игры и/или другие операции осуществляют игровым устройством с использованием носителей информации в виде интеллектуальных карт или иных носителей информации. Техническим результатом заявленной группы изобретений является обеспечение возможности выбора и проведения посредством автономного игрового устройства и носителя информации различных игр или этапов игр, хранящихся в памяти как игрового устройства, так и носителя информации, проведения других операций. Также реализована возможность записи в память игрового устройства и носителя желаемой информации, как хранящейся в памяти носителя и/или игрового устройства, так и вводимой дополнительно посредством блока ввода данных и команд. Технический результат достигается тем, что в способе проверяют подлинность носителя информации, определяют возможность проведения операций и/или игры и проводят операцию и/или игру с помощью автономного игрового устройства. Система содержит

автономное игровое устройство и носитель информации, содержащий интерфейс, процессор и память; а игровое устройство включает процессор с памятью, микроконтроллер, блок отображения, блок ввода данных и команд, средство для проверки подлинности носителя информации и средство для считывания признаков операции и/или игры с носителя информации 3 с и 57 з п.ф-лы, 3 ил.



Фиг.1



RUSSIAN AGENCY
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(19) RU⁽¹¹⁾ 2 145 116⁽¹³⁾ C1
(51) Int. Cl.⁷ G 07 F 17/34, A 63 F 9/24/G
06 F 161:00

(12) ABSTRACT OF INVENTION

(21), (22) Application: 99102249/09, 10.02.1999
(24) Effective date for property rights: 10.02.1999
(46) Date of publication: 27.01.2000
(98) Mail address:
121165, Moskva, a/ra 15, OOO "JuSTIS",
Gruninoj A.E.

(71) Applicant:
Aksionernoe obshchestvo zakrytogo tipa
"STINS KOMAN"
(72) Inventor: Anisimov S.N.,
Kataev V.A.
(73) Proprietor:
Aksionernoe obshchestvo zakrytogo tipa
"STINS KOMAN"

(54) METHOD FOR RUNNING TRANSACTIONS AND/OR GAME USING INFORMATION CARRIER, SYSTEM WHICH IMPLEMENTS SAID METHOD AND GAME DEVICE

(57) Abstract

FIELD: entertainment games, in particular, using game devices and information carriers. SUBSTANCE: game and/or other transactions are achieved by means of game device using information carriers, which are designed as smart cards or other information carriers. Invention provides possibility of selection and running games and their stages which are stored in memory unit of game device and/or information carrier and running other operation. Also device provides possibility to store desired information into memory unit of game device or information carrier from data stored in memory unit of carrier and/or game device, or input by means of additional data and command input unit. Goal of invention is achieved by verification of authenticity of information carrier, detection of possibility for playing game or and/or other transactions and playing game or and/or other transactions using autonomous game device. System has autonomous game device and information carrier, which has interface, processor, and memory unit. Game device has processor with memory unit, microcontroller, displaying unit, data and command input

unit, unit for verification of authenticity of information carrier and unit for reading transaction and/or game properties from information carrier. EFFECT: possibility of autonomous operations of game devices, which are not connected to central stations. 60 cl, 3 dwg

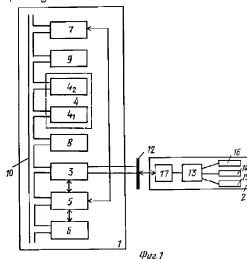


Иллюстрация 1

Предложения относятся к проведению игр, этапов игр и/или других операций с помощью игровых автоматов и носителей информации. При этом игровые автоматы могут функционировать автономно и не быть связаны с центральными станциями. Игры и/или другие операции осуществляют игровым автоматом (устройством) с использованием носителей информации в виде платежных или иных интеллектуальных носителей информации, других носителей информации с игровыми или иными программами.

Предшествующий уровень техники известен способ проведения игры с использованием переносного носителя информации и система для его осуществления, заключающиеся в том, что проверяют подлинность носителя информации в виде кредитной карточки, определяют возможность проведения игры, проводят игру с помощью игрового устройства и записывают результат игры на кредитную карточку с помощью игрового устройства, при этом игровое устройство выполнено в виде автономно функционирующего. В качестве платежной кредитной карточки используют интеллектуальную карту с памятью (RU 2100840 C1, G 06 F 17/60// G 06 F 161:00, G 07 F 17/32, 27.12.97).

Известный способ и система обладают простотой использования, однако не имеют возможность выбора игры либо этапа игры, либо возможность влиять на ход проведения игры.

Известны способ, система и игровое устройство для проведения игры с использованием носителя информации в виде платежной карточки, выбранное в качестве наиболее близкого аналога. В известном способе проведения игры проверяют подлинность носителя информации с помощью игрового устройства, при этом игровое устройство снабжают средством записи-считывания информации из памяти носителя информации, выполненного в виде интеллектуальной карты, определяют возможность проведения игры, при этом возможность проведения игры проверяют, например, путем считывания значения начального кредита с интеллектуальной карты. В случае положительного результата осуществляют проведение игры, после чего данные о результате игры записывают в память интеллектуальной карты (RU 2105586 C1, A 63 F 9/22, 27.02.98).

Известные способ, система и игровое устройство обладают возможностью проведения как всей игры, так и отдельных этапов игры, при этом можно записать на интеллектуальную карту как результат всей игры, так и ее этапов.

Известные способ, система и игровое устройство обладают ограниченной областью использования только для проведения игры или этапов игры и записи ее результатов или записи результатов этапов игры для предъявления в уполномоченном учреждении для получения выигрыша.

Техническим результатом заявленной группы предложений является обеспечение возможности проведения игры, этапов игры, различных операций, связанных с проведением игры или ее этапов, различных операций, связанных с получением

дополнительной информации о владельце карточки, об уполномоченном учреждении, возможности использования автономного игрового устройства для считывания программ игр с носителя информации и их проведения, возможности выбора игры как из памяти игрового устройства, так и из памяти носителя информации.

Заявленная группа предложений также обладает возможностью переадресации с носителя информации программы проведения определенных операций с носителем информации таких, как проверка кредитоспособности по определенной программе, определение количества доступного кредита, выбор игры и/или этапов игры, хранящихся в памяти процессора игрового устройства и/или в памяти носителя информации.

Заявленная группа предложений позволяет определять возможность проведения операций и/или игры, контролируя регион продажи и/или изготовления как игрового устройства, так и используемого носителя информации.

В заявленных объектах реализуется возможность проведения игры как на деньги, так и на очки с записью результатов, с помощью игрового устройства заявленной группы изобретений можно осуществить определенные операции, связанные с записью и считыванием не только результатов игры или ее этапов, но и записи и считывания разных пакетов информации о владельце, об уполномоченном учреждении посредством блока ввода данных и команд и средства записи информации на носитель информации. Изобретения позволяют также закодировать в случае необходимости вводимые данные на носитель, записать программу операции на носитель информации из памяти игрового устройства, либо посредством средства считывания и записи записывать и считывать информацию с другого носителя информации как в память игрового устройства, так и в память носителя информации.

Технический результат заявленного способа достигается тем, что в способе проведения операций и/или игры с использованием носителя информации, заключающемся в том, что проверяют подлинность указанного носителя информации с помощью игрового устройства, определяют возможность проведения операций и/или игры игровым устройством, проводят операции и/или игру с помощью игрового устройства, выполненного автономно функционирующим, при этом определение возможности проведения операций и/или игры игровым устройством осуществляют путем считывания с носителя информации признаков операций и/или игры и передают считанные с носителя информации признаки в микроконтроллер игрового устройства для идентификации указанных признаков и проведения операций и/или игры. Идентификацию осуществляют путем сравнения считанных признаков с признаками игрового устройства или визуально.

При определении возможности проведения операций и/или игры игровым устройством предварительно осуществляют сравнение региональных кодов игрового устройства и носителя информации.

Кроме того, записывают результаты проведения операций и/или игры на указанный носитель информации. При этом признаком операции, который считывают с указанного носителя, может быть следующий перечень операций.

Операциями, которые можно проводить в заявленном способе, являются

- проверка кредитоспособности владельца носителя информации,

- определение количества доступного кредита,

- определение признака регионального кода изготовления

- и/или продажи игрового устройства;

- определение признака регионального кода носителя информации;

- выбор игры и/или этапа игры;

- выбор условий игры;

- считывание программы проведения операции в память игрового устройства,

- операция авторизации носителя информации,

- этап игры и/или игра на деньги,

- этап игры и/или игра на очки

При этом операцию могут осуществлять после проведения игры или ее этапов.

Операцией может быть также операция авторизации уполномоченного учреждения; операция записи на носитель информации из памяти игрового устройства или записи вводимой посредством игрового устройства информации на носитель информации.

Проверку подлинности указанного носителя информации могут осуществлять путем проверки секретного кода доступа, записанного на носителе информации.

Проверку подлинности указанного носителя информации могут осуществлять путем программы проверки, записанной в память игрового устройства.

Проверку подлинности указанного носителя информации могут осуществлять путем считывания программы проверки с носителя информации и проведения с помощью этой программы проверки указанного носителя информации игровым устройством.

Технический результат заявленной системы достигается тем, что в системе проведения операций и/или игры, содержащей игровое устройство, выполненное с возможностью автономного функционирования и проведения операций и/или игры, и носитель информации, предназначенный для записи и/или считывания информации, игровое устройство содержит средство для проверки подлинности носителя информации, процессор, блок отображения, блок ввода данных и команд, причем устройство снабжено средством для считывания признаков операций и/или игры с носителя информации, микроконтроллером, предназначенным для проведения операций и/или игры и памятью, связанными шинами с процессором, блоком отображения, блоком ввода данных и команд и средством для проверки подлинности носителя информации.

Игровое устройство может содержать средство для считывания программы проведения операций и/или игры игровым устройством, соединенное с шинами игрового устройства.

Игровое устройство может содержать средство считывания регионального кода

носителя информации. Указанное средство может быть выполнено программно.

Средство для считывания программы проведения операций и/или игры игровым устройством связано со средством считывания признаков операций и/или игры с носителя информации.

Средство считывания признаков операций и/или игры может быть выполнено с возможностью считывания программы проведения операции.

Средство считывания признака операций и/или игры может быть выполнено с возможностью считывания программы игры с носителя информации.

Средство считывания признака операций и/или игры может быть выполнено с возможностью считывания регионального кода носителя информации.

Средство считывания признаков операций и/или игры с носителя информации может быть выполнено с возможностью записи информации на носитель информации.

Указанное средство может быть выполнено с возможностью записи результата игры.

Указанное средство может быть выполнено с возможностью записи результата, по крайней мере одного этапа игры.

Указанный носитель информации может содержать связанный с интерфейсной цепью и блоками памяти микропроцессор, снабженный программой для проведения операций или игры

Указанная программа для проведения операций и/или игры микроконтроллера содержит подпрограмму для определения подлинности носителя информации.

Указанный носитель информации может содержать программу определения подлинности носителя информации.

Указанный носитель информации содержит региональный код, а игровое устройство содержит средство считывания регионального кода носителя информации, связанное с шинами игрового устройства.

Признаки операции и/или игры носителя информации записаны в указанную программу для проведения операций и/или игры.

Признаки операций и/или игры могут быть записаны в элемент памяти записи и/или считывания признаков носителя информации.

Технический результат заявленного игрового устройства достигается тем, что в игровом устройстве, выполненном автономно функционирующим и содержащем процессор, блок ввода данных и команд, блок отображения, средство для проверки подлинности носителя информации и память, устройство снабжено микроконтроллером и средством для считывания признака операций и/или игры, связанными посредством шин игрового устройства с процессором, блоком отображения, блоком ввода данных и команд, и средством для проверки подлинности носителя информации.

При этом средство для считывания признаков операций и/или игры с носителя информации может быть выполнено с возможностью записи информации на носитель информации и соединено с блоком ввода данных и команд.

Средство для считывания признаков

операций и/или игры с носителя информации выполнено с возможностью считывания регионального кода носителя информации.

Указанное средство может быть соединено со средством для проверки подлинности носителя информации.

Процессор выполнен с возможностью проведения операции после считывания признаков операций и/или игры с носителя информации.

При этом игровое устройство может проводить следующие операции:

- проверку кредитоспособности владельца носителя информации;
- определение количества доступного кредита;

- выбор игры и/или этапа игры из перечня считанных признаков операций и/или игры;
- выбор условий игры;

- считывание программы проведения операции;

- операцию авторизации носителя информации;

- операцию авторизации уполномоченного учреждения;

- операцию записи информации на носитель информации из памяти игрового устройства или записи информации, вводимой с блока ввода данных и команд;

- операцию считывания информации, записанной на носитель информации;

- операцию считывания программы игры с носителя информации в игровое устройство;

- операцию в форме этапа игры и/или игры на деньги;

- операцию в форме этапа игры и/или игры на очки.

Операцию можно осуществлять после проведения игры и/или ее этапов.

Операцией может быть операция записи результата этапа игры и/или результата игры.

Краткий перечень фигур чертежей

Предложенный способ, система и автономное игровое устройство для проведения игры с помощью носителя информации проиллюстрированы на следующих фигурах чертежей

На фиг. 1 приведена функциональная схема предложенной системы для осуществления способа проведения игры с использованием носителя информации.

На фиг. 2 приведен внешний вид автономного игрового устройства.

На фиг. 3 приведена функциональная схема носителя информации, используемого в данном способе, системе и устройстве

Система содержит игровое устройство 1, предназначенное для проведения операций и/или игр с использованием носителя 2 информации

В состав игрового устройства входит средство 3 для проверки подлинности носителя информации, процессор 4, средство 5 для считывания признаков операций и/или игры с носителя информации, блок 6 ввода данных и команд, блок 7 отображения, микроконтроллер 8, память 9, связанные шинами 10 игрового устройства.

На фиг. 2 изображен внешний вид игрового устройства 1, который содержит клавиатуру 11 блока 6 ввода данных и команд, табло 71 блока отображения 7, устройство может иметь и несколько табло, щель 12 для ввода носителя информации 2. Игровое устройство может быть снабжено

средством для считывания и записи информации с носителя информации (на чертеже не показано), связанное с блоком ввода данных и команд и шинами 10 устройства

На фиг. 3 изображен носитель информации 2, содержащий микропроцессор 13, блоки памяти 14, 15 и 16 и интерфейс 17. Носитель 2 информации содержит элемент памяти 18, который может быть связан как с микропроцессором 13, так и с интерфейсом 17.

Предпочтительный вариант реализации заявленной группы предложений

Предложенная группа предложений предназначена для проведения игры в любом удобном месте автономно без участия и контроля со стороны каких-либо технических средств контроля и/или управления.

Владелец игрового устройства 1 или его арендатор может осуществлять игру и/или другие операции с игровым устройством 1, которые желает осуществить пользователь игровым устройством 1 с помощью носителя 2 информации.

При этом, если пользователь собирается провести какую-либо игру на деньги или какую-либо операцию, связанную с деньгами, носитель информации может быть платежной интеллектуальной картой или специальным чипом (фиг. 3) с микропроцессорной системой с защитой от несанкционированного доступа, например, как описанная в US 5175917, G 05 F 15/28, 12.01.93

В данном способе на носитель информации, например, на интеллектуальную карту, которую используют в качестве платежного средства для игры на деньги, предварительно в уполномоченном для этого учреждении записывают информацию о денежных средствах владельца (потенциального игрока) с соответствующей защитой от несанкционированного доступа. В этом случае эту интеллектуальную карту можно использовать в игровом устройстве как средство для осуществления игры игровым устройством и как средство записи или считывания информации, в том числе с клавиатуры игрового устройства, также носитель информации может быть использован как средство хранения информации об игре, этапах игры, результатах игры или другой информации, если такая информация необходима владельцу карты

Проведение операции и/или игры начинают путем соединения носителя информации 2 и игрового устройства 1, вставляя носитель 2 в щель 12, средство 3 для проверки подлинности носителя информации автономно, либо посредством микроконтроллера 8 и процессора 4 проверяет подлинность указанного носителя информации.

Указанное средство 3 может проверить подлинность носителя путем считывания данных средством 5 и отображения результатов проверки на табло 71, либо проверить с помощью программы процессора 4. Результаты проверки могут быть отображаемы на табло 71 блока отображения 7.

Проверка подлинности может быть осуществлена известными средствами, например такими, какие используются в

банкоматах. В данной системе может быть предусмотрена программа проверки подлинности, например, путем проверки игровым устройством секретного кода доступа, записанного на носителе информации.

Проверка подлинности может быть осуществлена, например, путем считывания программы проверки подлинности с носителя 2 в память 9 устройства и проведением проверки подлинности игровым устройством по этой программе.

После проверки подлинности носителя информации с помощью игрового устройства определяют возможность проведения игры и/или операции.

Для реализации этого в игровом устройстве 1 предусмотрено средство 5 для считывания с носителя 2 информации признаков операций и/или игры.

Средство 5 считывания считывает признаки операций и/или игры, а также передает считанную информацию в микроконтроллер 8 для проведения операции и/или игры и для отображения и контроля возможности реализации функции игры и/или операций посредством блока отображения 7. Если указанным признаком является перечень возможных операций, которые можно провести игровым устройством 1 и указанным носителем 2, то блок 7 отображения индицирует данный перечень операций. Далее, если владелец карты намерен провести игру на деньги, то он может провести операцию считывания информации о доступном кредите, при этом владелец проверяет доступный кредит посредством средства 5 для считывания информации и блока 8 ввода данных, например, путем выделения этого признака с клавиатуры 11, при этом информация считывается по программе считывания, осуществляемой микроконтроллером 8 из памяти 9, блок отображения 7 указывает сумму доступного кредита, а микроконтроллер 8 в случае, если кредит достаточен для проведения игры, переходит к проведению операции и/или операций и/или игры, связываясь с процессором 4. При этом, если на блоке 7 высвечен перечень игр и/или операций, владелец посредством клавиатуры 11 может выбирать игру и/или операцию.

Определение возможности проведения операций и/или игры можно осуществить предварительно сравнения региональный код игрового устройства и региональный код носителя информации. Указанные коды могут быть введены как в игровое устройство, так и в носитель информации при изготовлении или при продаже или в уполномоченном учреждении при записи денежных средств в память носителя информации.

Для обеспечения защиты информации, записанной в память носителя 2 информации от несанкционированного доступа, т.е. для противодействия злоумышленному вмешательству в память носителя 2 (например, для увеличения величины доступного кредита или суммы выигрыша), могут использоваться любые известные методы защиты информации. Один из возможных путей обеспечения рассмотрен ниже. Этот путь связан с тем, что процессор 4 выполнен в виде соединенных между собой двух процессоров 4₁ и 4₂, каждый из которых

имеет свою память. Один из этих процессоров является управляющим процессором 4₁, а другой - отображающим процессором 4₂, управляемым микроконтроллером 8. Эти названия отражают функциональное назначение обеих частей процессора 4. В памяти управляющего процессора 4₁ записана (например, заранее или при считывании носителя 2) программа осуществления, по меньшей мере одной выбранной игры и/или операция, реализуемая процессором 4₁ при проведении операции и/или операций и/или игры.

Микроконтроллер 8 предназначен для управления работой подключенных к нему узлов игрового устройства, но не изменяет данные, которые могут проходить через него. В данном устройстве микроконтроллер 8 управляет блоком ввода данных и команд, средством 5 для считывания, блоком отображения и процессором 4 для проведения операций и/или игры. Интерфейс 17 носителя 2 информации может быть также снабжен соответствующими средствами защиты информации. Например, он может содержать секретный ключ, с помощью которого кодируется секретное число, записанное в памяти носителя 2, а результат этой операции сравнивается с другим числом, к примеру, датой выдачи носителя 3 в уполномоченном учреждении, и при их совпадении разрешается считывание значения начального кредита из памяти носителя 2 и записи информации и/или результата игры или этапа игры и т.п. Программы игры и/или операций, хранящихся в памяти 9 процессора 4, снабжаются соответствующим идентификатором, т.е. кодом или номером для того, чтобы имелась возможность с помощью этого идентификатора отличать игры друг от друга либо операции друг от друга. При этом блок 7 отображения позволяет в случае необходимости также ознакомиться с тем, какие операции и какие игры может провести игровое устройство.

Отображающий процессор 4₂ использует программу (программы) взаимодействия с блоком 6 ввода данных и команд и программ (программы) отображения хода игры и ее результата на блоке 7 отображения из памяти 9. Кроме того, процессор 4₂ (отображающий) может отображать признаки или перечень признаков операций, считанных средством 5 с носителя 2, т.е. процессор 4₂ связан с управляющим процессором 4₁, микроконтроллером 8 и блоками 6 ввода данных и команд и блоком 7 отображения. Конкретный вид этих программ определяется с одной стороны, конкретным видом блока 6 и 7 (например, джойстик и жидкокристаллический дисплей, либо клавиатура и монитор на ЭЛТ, либо иная комбинация этих или других возможных средств ввода и вывода), а с другой стороны - особенностями программ, используемых в выбранных играх и/или операциях. Эти особенности могут, в частности, относиться к конкретным изображениям или звуковым сигналам, выдаваемым на блок 7 отображения (например, рисунок игровых карт или звуковое сопровождение различных игровых ситуаций).

Если считанный с носителя 2 признак был

признаком игры, игровое устройство проводит игру, аналогично описанному в прототипе способу, т.е. игрок может осуществить игру с игровым устройством посредством блока ввода данных и команд и блока отображения и, в случае необходимости, записать посредством средства 5 результат этой игры на носитель информации.

Аналогичным образом проводят и этап игры. Пользователь может задать посредством блока 6 ввода данных и команд режим микроконтроллеру 8, например, провести один этап, или провести этапы игры по каким условиям, устройство проводит этапы игры или игру с определенными условиями, а затем записывает результат на носитель информации 2.

Программа игрового устройства позволяет задать в качестве условий игры определенный предел проигрыша, выигрыша или других условий проведения игры, которые могут быть заданы посредством блока ввода данных и команд, самостоятельной программой процессора, либо считаны с носителя информации как признак операции, например, определенной игры с определенными условиями.

В случае, если пользователю необходимо провести другие операции, кроме игры или ее этапов, то это осуществляют следующим образом.

С помощью блока отображения с носителя 2 информации средством для считывания 5 могут быть отображены не один признак операции, а целый перечень операций или видов игры, которые могут быть проведены игровым устройством и носителем 2 информации.

В этом случае пользователь может посредством блока 6 ввода данных и команд выбрать операцию и указать команду для ее осуществления. Поскольку в качестве средства игрового устройства используют стандартные процессорные и программные средства, то для проведения операций, не связанных с игрой или ее этапами, используют стандартные программы проведения операций.

Игровое устройство реализует, кроме игровых программ, следующие программы.

Операциями могут быть:
проверка кредитоспособности владельца носителя информации;
определение количества доступного кредита;

определение регионального кода носителя информации;
определение регионального кода игрового устройства;

выбор игры и/или этапа игры;
считывание программы проведения операций;

авторизация носителя информации;
этап игры и/или игра на деньги;
этап игры и/или игра на очки;
авторизация уполномоченного учреждения;

запись информации на носитель информации из памяти игрового устройства;
запись информации на носитель информации с клавиатуры блока ввода данных и команд;

считывание информации, записанной на носителе информации;

операция считывания программы

выбранной, по меньшей мере, одной игры с носителя информации;

операция записи результата этапа игры и/или результата игры.

Из приведенного описания понятно, что способ проведения операций и/или игры, система для его осуществления и игровое устройство могут использовать носитель информации в самом широком диапазоне операций, поскольку в память носителя записывается различная информация с достаточной степенью защищенности, например, значение доступного кредита, информация о владельце, информация об уполномоченном учреждении.

Возможен также случай, когда значение кредита считается с одного носителя 2, а данные о результате проведенной игры записываются в память другого носителя. Такая система может иметь место, когда играющий еще не использовал весь начальный кредит, записанный в памяти одной интеллектуальной карты, и желает приобрести дополнительный кредит, не имея с собой этой карты при посещении уполномоченного кредитного учреждения. Тогда новое значение кредита, программы игры или их этапов, программы операций, результаты игр, этапов игр, информация о проведенных играх, информация, которую владелец или пользователь считает целесообразными записать на носитель информации, могут быть считаны из памяти другого носителя информации в память игрового устройства. После проведения игры общий результат игры с учетом общих начальных кредитов записывается в память какого-то одного из этих носителей информации.

Для этого в игровое устройство достаточно ввести дополнительное средство 5 для считывания и записи информации на носитель (на чертеже не показано) и связать его с шинами устройства, при этом в микроконтроллере 8 предусмотрен режим работы с двумя носителями информации при проведении операции и/или игры.

Рассматриваемая группа изобретений реализуется и в том случае, когда владелец игрового устройства 1 имеет носитель информации 2, предназначенный для иных целей, например, в качестве обычной кредитной или дебитной карты, интеллектуальной карты и т.п. Такая карта также может использоваться в данном способе, если емкость ее памяти достаточно для хранения требуемых для заявленного способа данных и защита информации достаточно для данного игрового устройства.

Рассматриваемая группа изобретений реализуется и в том случае, если игровое устройство 1 не находится в собственности играющего, а установлено в специальном помещении, либо является чужой собственностью. При этом играющему достаточно принести с собой носитель информации 2 с заданными данными, полученными в уполномоченном учреждении.

Кроме того, носитель может содержать программу или программы игр, причем его владелец должен заручиться согласием собственника игрового устройства 1. Последнее условие является обязательным, если для инициации игрового устройства 1 требуется ввести или использовать

электронный либо механический пароль, доступный только владельцу игрового устройства.

Таким образом, рассмотренные способ, система для проведения игры и игровое устройство позволяют проводить желательную игру в любом месте без оплаты наличными и без необходимости обращаться к центральному процессору для осуществления игры, а также позволяют получать причитающееся игроющему вознаграждение в уполномоченном учреждении.

С помощью заявленных средств можно осуществлять различные виды операций, так или иначе связанные с проведением игры и/или интересами пользователя, можно использовать и выбирать программы различных игр и операций, можно использовать игровое устройство как средства для считывания и записи различной дополнительной информации и отображать интересующую пользователя информацию в блоке отображения.

Формула изобретения:

1. Способ проведения операций и/или игры с использованием носителя информации, заключающийся в том, что проверяют подлинность указанного носителя информации с помощью игрового устройства, определяют возможность проведения операций и/или игры игровым устройством, проводят операцию и/или игру с помощью игрового устройства, выполненного автономно функционирующим, отличающийся тем, что определение возможности проведения операций и/или игры игровым устройством осуществляют путем считывания с носителя информации признаков операций и/или игры и передают считанные с носителя информации признаки в микроконтроллер игрового устройства для идентификации указанных признаков и проведения операций и/или игры.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что идентификацию признаков осуществляют путем сравнения считанных признаков с признаками игрового устройства.

3. Способ по п.1, отличающийся тем, что идентификацию признаков осуществляют визуально на блоке отображения.

4. Способ по п.1, отличающийся тем, что записывают результаты проведения операций и/или игры на указанный носитель информации.

5. Способ по п.1, отличающийся тем, что в качестве признаков операций используют перечень операций.

6. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является проверкой кредитоспособности владельца носителя информации.

7. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является определением количества доступного кредита.

8. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является операцией сравнения региональных кодов игрового устройства и носителя информации.

9. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является выбором игры и/или этапа игры.

10. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является выбором условий игры.

11. Способ по п.1, отличающийся тем, что

операция является считыванием программы проведения операции в память игрового устройства.

12. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является операцией авторизации носителя информации.

13. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является авторизацией уполномоченного учреждения.

14. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является операцией записи на носитель информации из памяти игрового устройства или записи вводимой с клавиатуры блока ввода данных и команд информации.

15. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является операцией считывания информации, записанной на носитель информации.

16. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является операцией считывания программы игры с носителя информации в игровое устройство.

17. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является этапом игры и/или игровой деньгами.

18. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является этапом игры и/или игровой очки.

19. Способ по п.1, отличающийся тем, что операцию и/или операции осуществляют после проведения игры и/или ее этапов.

20. Способ по п.1, отличающийся тем, что операция является операцией записи результата этапа игры и/или результата игры на носитель информации.

21. Способ по п.1, отличающийся тем, что признаки операций и/или игры записаны в память носителя информации.

22. Способ по п.1, отличающийся тем, что признаки операций и/или игры записаны в элемент памяти указанного носителя информации.

23. Способ по п.1, отличающийся тем, что носитель информации выполнен с возможностью записи результатов проведения одной или нескольких операций.

24. Способ по п.1, отличающийся тем, что носитель информации выполнен в виде платежной интеллектуальной карты.

25. Способ по п.1, отличающийся тем, что носитель информации выполнен в виде чипа.

26. Способ по п.1, отличающийся тем, что проверку подлинности указанного носителя информации осуществляют путем проверки секретного кода доступа, записанного на носитель информации.

27. Способ по п.1, отличающийся тем, что проверку подлинности указанного носителя информации осуществляют путем программы проверки, записанной в память игрового устройства.

28. Способ по п.1, отличающийся тем, что проверку подлинности указанного носителя информации осуществляют путем считывания программы проверки с носителя информации и проведении с помощью этой программы проверки указанного носителя информации игровым устройством.

29. Система проведения операций и/или игры, содержащая игровое устройство, выполненное с возможностью автономного функционирования и проведения операций и/или игры, и носитель информации, предназначенный для записи и/или

считывания информации, игровое устройство содержит средство для проверки подлинности носителя информации, процессор, блок отображения и блок ввода данных и команд, отличающаяся тем, что игровое устройство снабжено средством для считывания признаков операций и/или игры с носителя информации, микроконтроллером для идентификации указанных признаков и проведения операций и/или игры и памятью, связанными шинами с процессором, блоком отображения, блоком ввода данных и команд и средством для проверки подлинности носителя информации.

30 Система по п.29, отличающаяся тем, что игровое устройство содержит средство для считывания программы проведения операции и/или игры игровым устройством, соединенное с шиной игрового устройства.

31 Система по п.29, отличающаяся тем, что игровое устройство содержит средство считывания регионального кода носителя информации, связанное с указанными шинами игрового устройства.

32 Система по п.30, отличающаяся тем, что средство для считывания программы проведения операций и/или игры игровым устройством связано со средством считывания признаков операций и/или игры с носителя информации.

33 Система по п.29, отличающаяся тем, что средство считывания признаков операций и/или игры выполнено с возможностью считывания программы игры или программы проведения операции с носителя информации.

34 Система по п.29, отличающаяся тем, что средство считывания признаков операций и/или игры с носителя информации выполнено с возможностью записи информации на носитель информации.

35 Система по п.34, отличающаяся тем, что указанное средство выполнено с возможностью записи результата игры.

36 Система по п.29, отличающаяся тем, что указанное средство выполнено с возможностью записи результата, по крайней мере, одного этапа игры.

37 Система по п.37, отличающаяся тем, что указанный носитель информации содержит связанный с интерфейсом и блоками памяти микропроцессор, снабженный программой для проведения операции и/или игры.

38 Система по п.37, отличающаяся тем, что указанный носитель информации содержит программу определения подлинности носителя информации.

39 Система по п.38, отличающаяся тем, что указанная программа содержит подпрограмму для определения подлинности носителя информации.

40 Система по п.37, отличающаяся тем, что признаки операций и/или игры носителя информации записаны в указанную программу для проведения операции и/или игры.

41 Система по п.37, отличающаяся тем, что признаки операций и/или игры записаны в элемент памяти носителя информации.

42 Игровое устройство, содержащее процессор, блок ввода данных и команд, блок отображения, средство для проверки подлинности носителя информации, отличающееся тем, что устройство снабжено

микроконтроллером, средством для считывания признаков операций и/или игры и памятью, связанными посредством шин игрового устройства с процессором, блоком ввода данных и команд, блоком отображения и средством для проверки подлинности носителя информации.

43 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что средство для считывания признаков операций и/или игры с носителя информации выполнено с возможностью записи информации на носитель информации и соединено с блоком ввода данных и команд.

44 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что указанное средство соединено со средством для проверки подлинности носителя информации.

45 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что процессор выполнен с возможностью проведения операции после считывания признаков операций и/или игры с носителя информации.

46 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является проверкой кредитоспособности владельца носителя информации.

47 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является определением количества доступного кредита.

48 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией сравнения региональных кодов игрового устройства и носителя информации.

49 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является выбором игры и/или этапа игры.

50 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является выбором условий игры.

51 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией считывания программы проведения операции в игровое устройство.

52 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией авторизации носителя информации.

53 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией авторизации уполномоченного учреждения.

54 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией записи на носитель информации из памяти игрового устройства или записи информации, вводимой с блока ввода данных и команд.

55 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией считывания информации, записанной на носитель информации.

56 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является операцией считывания программы игры с носителя информации в игровое устройство.

57 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является этапом игры и/или игрой на деньги.

58 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операция является этапом игры и/или игрой на очки.

59 Игровое устройство по п.42, отличающееся тем, что операцию

осуществляют после проведения игры и/или ее этапов.

60. Игровое устройство по п 42,

отличающееся тем, что операция является операцией записи результата этапа игры и/или результата игры.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

-10-

RU 2 1 4 5 1 1 6 C 1

RU 2 1 4 5 1 1 6 C 1

